

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

1.1. Kesimpulan

Berdasarkan data hasil penelitian kemudian pengolahan data dan analisis serta pembahasan data maka kesimpulan yang diperoleh sebagai berikut:

1. Desain pengembangan *games* yang digunakan sebagai alat bantu model pembelajaran *think pair share* melalui 5 tahapan. Tahap 1 analisis, Tahap 2 desain, Tahap 3 pengembangan, Tahap 4 implementasi, dan Tahap 5 penilaian. Setelah tahapan pengembangan selesai, dilakukan uji validasi ahli media berdasarkan penilaian yang meliputi aspek kualitas isi, aspek pembelajaran, aspek umpan balik, aspek motivasi, presentasi desain, aspek kemudahan interaksi, aspek aksesibilitas, aspek usabilitas, dan aspek standar kepatuhan. Dari penilaian uji validasi ahli media didapat nilai akhir sebesar 74.11%, Dapat disimpulkan dari kedua nilai tersebut bahwa multimedia pembelajaran *game* interaktif yang dikembangkan termasuk ke dalam kategori sangat baik dan dinyatakan layak untuk digunakan.
2. Terdapat perbedaan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran jaringan dasar terhadap implementasi model pembelajaran *think pair share* dengan berbantuan multimedia interaktif berbentuk *games* dengan model pembelajaran konvensional. Peningkatan hasil belajar kognitif siswa dengan model pembelajaran *think pair share* dengan berbantuan *games* memperoleh gain rata-rata sebesar 4.52 dan 3.77 lalu nilai $\langle g \rangle$ sebesar 0.68 dan 0.60. Sedangkan untuk kelas model pembelajaran konvensional memperoleh gain rata-rata sebesar 3.49 dan 1.9 lalu nilai $\langle g \rangle$ sebesar 0.51 dan 0.37.
3. *Games* sebagai alat bantu model pembelajaran *Think pair share* mendapatkan sikap positif dari siswa dengan aspek pembelajaran mendapatkan presentase sebesar 83.87%, aspek pembelajaran mendapatkan presentase sebesar 83.87%,

dan aspek komunikasi visual mendapatkan presentase sebesar 81.67%. Perolehan angka presentase sebesar 84.64%, dalam hal ini berarti bahwa menggunakan *games* sebagai alat bantu dalam model pembelajaran *think pair share* menjadi sebuah pembelajaran yang baik dan menyenangkan bagi siswa.

1.2. Saran

Dari hasil penelitian yang dilakukan, dapat diajukan beberapa saran, antara lain:

1. Penelitian pada model pembelajaran *think pair share* dengan berbantuan multimedia interaktif berbentuk *games* selanjutnya diharapkan dapat menaikkan nilai rata-rata gain yang ternormalisasi, dikarenakan pada penelitian ini nilai rata-rata gain yang didapat dengan kategori sedang. Oleh karena itu perlu dilakukan pengkajian dan perbaikan untuk mencapai nilai rata-rata gain dengan kategori tinggi.
2. Pengalokasian waktu hendaknya lebih dicermati agar model pembelajaran *Think pair share* dapat berjalan efektif dan maksimal.
3. Hendaknya melakukan model pembelajaran *think pair share* dengan berbantuan multimedia interaktif berbentuk *games* di laboratorium komputer disekolah, karena tidak semua siswa membawa laptop ke kelas.